

3D LOVE

Tokyo Metropolitan Museum of Photography

立体視がメッポウ面白かったりメッポウつまらなかつたりするのは、ともに立体視の本質がたんに人間の視覚機能に言及するだけのハードの話にすぎないということに起因していると思います。その意味で一気に飛躍してしまえば、立体視はかつてのオプ・アートや最近のビデオドラッグとほとんど変わらぬ位置にあり、オプ・アートやビデオドラッグが面白いのと同様にメッポウ面白く、またオプ・アートやビデオドラッグがつまらないのと同様にメッポウつまらないのです。

念のため確認しておくと、視覚機能のうち特に網膜機能に言及するものがオプ・アートやビデオドラッグ、両眼視機能に言及するものが立体視ということになります。前者は網膜をより直

接的に刺激することにより行なわれ、後者は右眼と左眼に別々の映像を入力することにより行なわれます。その、後者の右眼と左眼に別々の映像を入力して人工的立体感を得るというアイディアこそが立体視の本質であり、こういった純粹にハードの話をいかに愛するかということから、例えば本展覧会のような企画もなされているわけなのでしょう。

ここで問題なのはハードの話一般に共通する宿命として、「飽きられたら終わり」であることです。そしてオプ・アートがかつて美術界を一斉風靡し、しかしすぐに飽きられてしまったのと同様に、いまや立体視は空前のブームを迎え、そして一気に飽きられ始めているところです。ハードの話は内容が無い分飽きられ始め

申年のためのアナグリフ／コンピュータ・グラフィックス／1992年
Anaglyph Picture for the Year of the Monkey／Computer Graphics／1992



アナグリフ式立体映像

ハードの話としての3D

中ザワヒデキ

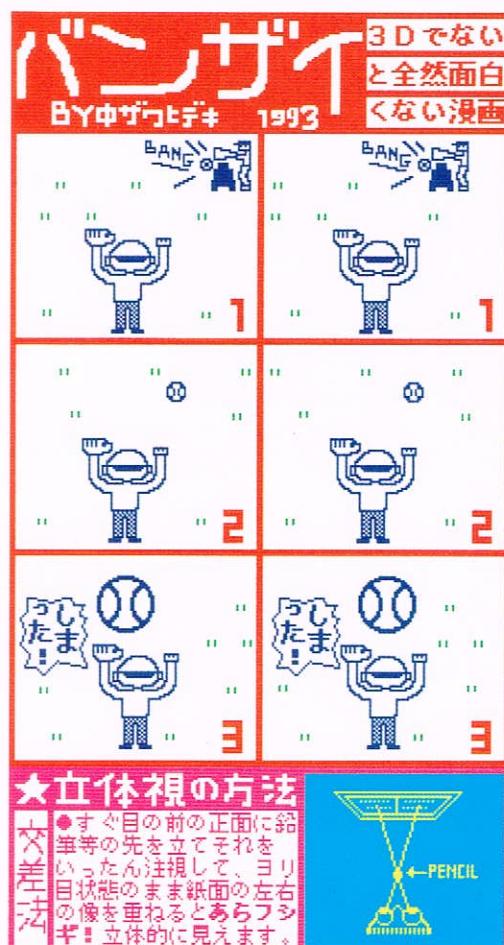
NAKAZAWA, Hideki

美術家

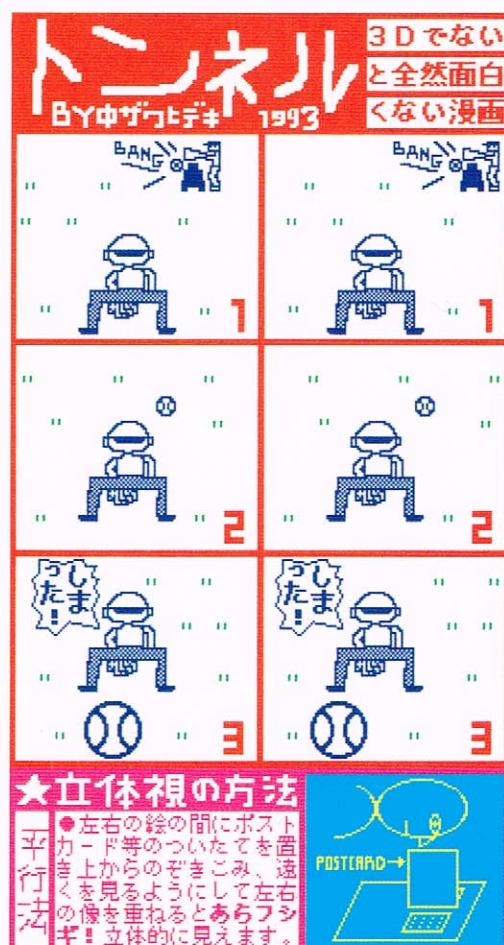
ると本当に後に何も残りません。そして実は私もいわゆる立体視にはほどほど飽きてしまったところなのです。

このような状況下で純粋なハードの話としての立体視を愛せなくなりつつあるわれわれは、立体視をたんに一つの手段としてとらえソフトに本質を求めるような方向に転ぶか、あるいは立体視の解体に向かうしかありません。前者の例としてはたとえば地図製作者にとっての立体航空写真はもはや立体視の喜びではなく実用ということに本質があるものだし、または人気の高い永原康史氏の黒い太線の作品群も、立体視自体の喜びとともに純粋な空間造形美にこそ本質のあるものであるように私には思えます。

そして後者の立体視の解体ということにこそ現在の私の立体視に対する興味が集中しており、それは今回はワークショップできちんと披露するつもりです。是非そちらの方のテキストを参照してください。ちなみに本展の方で私が披露するアナグラフの部屋は、赤青のメガネというローテクっぽい雰囲気と、部屋をうめつくすという一種ヴァーチュアルリアリティにも似た状態への興味から制作するものです。また、下の「トンネル」「バンザイ」という漫画は立体視自体の喜びというよりは、立体視の方法を逆手に取った作品の可能性を追究したものとお考えいただければ幸いです。



3Dマンガ「バンザイ」／コンピュータ・グラフィックス／1993年
3D Comic Strip "Banzai"／Computer Graphics／1993



3Dマンガ「トンネル」／コンピュータ・グラフィックス／1993年
3D Comic Strip "Tunnel"／Computer Graphics／1993